

L'Invincibile Armata

Battaglie e abbordaggi tra Inglesi e Spagnoli
nel Canale della Manica del XVII secolo



Copyright © 2013
CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB6 – 1ª Edizione – Settembre 2013

Autore:

Gianmatteo Tonci tosattearp@yahoo.it

In copertina:

La sconfitta dell'Invincibile Armata, 8 agosto 1588, Philippe-Jacques de Louthembourg.

Illustrazioni nel testo:

Pag. 3, *Elisabetta I e l'Invincibile Armata*, Nicholas Hilliard.

Pag. 4, *L'Invincibile Armata*, autore ignoto.

Pag. 5, *Sir Francis Drake The Noblest Knight*.

Pag. 6, *La Battaglia di Solebay* (particolare), Willem van de Velde (II).

Pag. 8, *Nave incendiaria*, Konstantinos Volanakis.

Pag. 9, *La distruzione di un'ammiraglia spagnola*, Cornelis Claesz. van Wieringen.

Pag. 10, *Nave da guerra spagnola Guerrero*.

Pag. 10, *L'Invincibile Armata lascia il porto di Ferrol*, Oswald W. Brierly.

Pag. 13, *Il settimo giorno della battaglia contro l'Invincibile Armata*, Hendrick Cornelisz Vroom.

Pag. 14, *Galeone spagnolo*.

Pag. 15, *L'Invincibile Armata al largo delle coste inglesi*, Cornelis Claesz. van Wieringen.

Pag. 16, *Merkuriy contro Venus* (particolare), Alexey Bogolyubov.

*Impaginazione, grafica pedine e realizzazione file PDF
a cura del Chimerae Hobby Group.*

Introduzione

Questo regolamento permette di simulare in maniera semplice e intuitiva il conflitto che si svolse nel 1588 nel Canale della Manica tra l'Invincibile Armata spagnola e la flotta inglese, comandata dal leggendario corsaro Sir Francis Drake, che vide l'inaspettata sconfitta degli spagnoli e l'inizio dell'espansione inglese come potenza marittima.

Le regole sono volutamente ridotte al minimo indispensabile, perché risultino semplici da apprendere e consentano di giocare partite veloci. Durante il gioco si fa uso di alcuni dadi a sei (D6) e otto (D8) facce. Tutte le pedine necessarie per giocare sono fornite in fondo al volume.

Uno o più giocatori prendono il controllo delle forze inglesi, mentre uno o più giocatori si mettono alla guida dell'Invincibile Armata spagnola. Maggiore è la dimensione delle due flotte scelte, tanto più complicata e lunga sarà la partita, e più grande sarà lo spazio necessario per giocare. I giocatori devono accordarsi sul tipo di scontro da ricreare, che può andare da un piccolo combattimento tra alcune unità isolate fino alla grande battaglia tra le due flotte al completo.

Non volendo entrare nella minuta complessità di dettagli inutili e senza avere pretesa alcuna di accuratezza storica, questo regolamento fa ampio uso di semplificazioni e astrazioni che consentono tuttavia di ricreare con una certa verosimiglianza una delle più importanti battaglie marittime della storia.

Cenni storici

Sul finire del XVI secolo, le potenze europee Spagna e Inghilterra diedero vita a un conflitto per il predominio commerciale sulle rotte marittime, combattuto senza una dichiarazione di guerra vera e propria ma principalmente attraverso atti di pirateria compiuti da ambo le parti, con il beneplacito dei rispettivi regnanti.

Gli spagnoli decisero quindi per un'azione risolutiva e progettaron l'invasione dell'Inghilterra con un esercito forte anche delle armate portoghesi e di quelle del Duca di Parma. A tale scopo misero in piedi una flotta sotto il comando del Marchese di Santa Cruz, che avrebbe dovuto attraversare il Canale della Manica e prendere a bordo le truppe alleate sulle coste delle Fiandre, per poi sbarcarle su quelle dell'Inghilterra sud-orientale e dare inizio all'attacco. La morte improvvisa del Marchese costrinse però a ritardare le operazioni.

Forte di una trentina di navi da guerra tra galeoni e galeazze, e oltre 120 navi mercantili armate per la battaglia, la *Grande y Felicísima Armada*, passata alla storia col nome di Invincibile Armata, salpò contro il nemico nel 1588 guidata dal Duca di Medina Sidonia, importante nobile spagnolo ma con scarsa esperienza sul campo.

Gli inglesi si apprestarono ad affrontare il

nemico opponendogli 200 vascelli, tra cui 34 navi da guerra. Una dozzina di imbarcazioni erano comandate dai corsari che negli ultimi anni avevano imperversato contro i vascelli spagnoli. Seppur inferiori per stazza complessiva e con una potenza di fuoco pari a circa $\frac{2}{3}$ di quella degli spagnoli, gli inglesi avevano dalla loro navi più veloci e maneggevoli, oltre a una migliore cadenza di sparo dei cannoni.

Durante gli scontri e la successiva ritirata dell'Invincibile Armata, che venne funestata da terribili tempeste e condizioni climatiche proibitive, gli spagnoli persero oltre 50 vascelli, mentre gli inglesi se la cavarono con perdite minime. Il predominio esclusivo della Spagna sui mari e gli oceani si avviava a tramontare per sempre, mentre l'Inghilterra assurgeva al ruolo di nuova potenza commerciale.

Le flotte

L'Invincibile Armata

Navi da guerra: 20 galeoni, 8 galeazze.

Navi mercantili (armate): 89 caracche, 34 pinacce.

Forza minima: La forza minima è composta da 15 vascelli suddivisi in 2 galeoni, 1 galeazza, 9 caracche e 3 pinacce.

Tattica: I vascelli spagnoli sono più numerosi e meglio armati di quelli inglesi. Sono tuttavia più lenti e dotati di cannoni leggeri, di calibro relativamente piccolo, destinati a compiere stragi tra gli equipaggi



ma poco adatti a danneggiare la struttura delle imbarcazioni. Pur avendo una potenza di fuoco complessivamente superiore al nemico, i cannoni spagnoli richiedono più tempo per essere ricaricati. Per questo, dopo aver sparato la prima salva, le navi dell'Armata cercano subito di abbordare quelle nemiche per ingaggiare un combattimento di mischia tra gli equipaggi.

La flotta inglese

Navi da guerra: 21 galeoni, 13 galeazze.

Navi mercantili (armate): 36 caracche, 130 pinacce (di cui 13 convertibili in brulotti).

Forza minima: La forza minima è composta da 20 vascelli suddivisi in 2 galeoni, 1 galeazza, 4 caracche e 13 pinacce, una delle quali può essere convertita in brulotto.

Tattica: I vascelli inglesi sono complessivamente più numerosi, ma di dimensioni e potenza minore rispetto a quelli spagnoli. Hanno tuttavia dalla loro una migliore manovrabilità e velocità, e sono tutti armati con cannoni di grosso calibro che infliggono gravi danni alle strutture delle imbarcazioni nemiche e capaci di una cadenza di fuoco ben più veloce di quella avversaria.

Tabella delle imbarcazioni

Tipo di imbarcazione	Cannoni ¹	Velocità di base ²	Scafo	Velatura	Ciurma
Galeone	4 dadi artiglieria	25cm	32	24	200
Galeazza	3 dadi artiglieria	25cm	24	18	140
Caracca	2 dadi artiglieria	15cm	16	12	100
Pinaccia	1 dado artiglieria	20cm	8	6	80
Brulotto ³	–	20cm	8	6	0

1: I cannoni spagnoli lanciano 1 dado artiglieria supplementare rispetto alla tabella, ma richiedono un intero turno per essere ricaricati e quindi possono sparare solo una volta ogni due turni. I cannoni inglesi possono sparare una volta per turno.

2: Le navi inglesi si muovono di 5cm in più rispetto a quanto indicato nella tabella.

3: Disponibile solo nella flotta inglese.

Composizione delle flotte

Per bilanciare i rapporti di forza tra i due schieramenti, i giocatori devono creare delle flotte realistiche, composte in maniera bilanciata da navi da guerra e mercantili. In precedenza è stata indicata la forza minima che è possibile schierare per ogni flotta. Se si decide di giocare con un maggior numero di vascelli, occorre aggiungere un incremento pari alla forza minima.

Esempio: Per giocare un piccolo combattimento navale, è necessario schierare almeno 15 vascelli spagnoli e 20 inglesi, ripartiti secondo le tipologie viste in precedenza. Se si desidera allargare il numero di imbarcazioni coinvolte, basta aggiungere ulteriori incrementi pari alla forza minima a ogni schieramento. Così si potrebbe avere una

battaglia di maggiori dimensioni che coinvolge $15 + 15 + 15 = 45$ vascelli spagnoli (tre volte la forza minima) suddivisi in 6 galeoni, 3 galeazze, 27 caracche e 9 pinacce e conseguentemente una flotta di $20 + 20 + 20 = 60$ imbarcazioni inglesi composta da 6 galeoni, 3 galeazze, 12 caracche e 39 pinacce.



In ogni caso, è fondamentale rispettare i rapporti di forza per quanto riguarda il numero e il tipo di imbarcazioni presenti in ogni forza minima e in ogni schieramento, altrimenti si rischia di sbilanciare il gioco rendendolo meno divertente per tutti i partecipanti.

Per giocare una battaglia generale tra entrambe le flotte al completo, devi schierare un numero di vascelli pari a circa 10 volte la forza minima indicata, impiegando tutte le unità descritte sopra nella sezione relativa ai singoli schieramenti.

È necessario scegliere una nave ammiraglia per ogni schieramento. Se ci sono più giocatori per parte, ognuno di essi designa la propria ammiraglia, ma va anche nominata una nave ammiraglia per l'intera flotta.



Regole speciali per le ammiraglie

A bordo della nave ammiraglia naviga il comandante della flotta. Nel caso in cui ci siano più giocatori per ogni schieramento, ognuno deve designare la propria ammiraglia.

Visto che si tratta delle imbarcazioni migliori, tutte le ammiraglie devono obbligatoriamente essere dei galeoni.

Inoltre l'equipaggio a bordo è solitamente meglio addestrato e più affidabile delle altre ciurme. Per questo motivo, le navi ammiraglie godono dei seguenti vantaggi:

- Hanno diritto a tirare 1 dado artiglieria supplementare.
- Nei combattimenti di mischia tirano 1D6 ogni 15 uomini dell'equipaggio.
- Godono di un bonus di +2 nel controllo del morale.

Regole speciali per i brulotti

I brulotti sono noti anche come navi incendiarie. Si tratta di imbarcazioni di piccole dimensioni stipate di esplosivo e materiale infiammabile, che vengono date alle fiamme e quindi, con il timone bloccato, dirette verso il nemico. L'equipaggio abbandona la nave un attimo prima di spingerla contro il bersaglio, in modo da trarsi in salvo.

Soltanto gli inglesi hanno a disposizione i brulotti, ma devono convertire una pinaccia per trasformarla in nave incendiaria. Per poterla utilizzare, il giocatore deve innanzitutto *preparare un brulotto* come azione per il turno. Nel turno successivo, l'imbarcazione si muove *a vele spiegate* nella direzione indicata. Il movimento è condizionato dalla forza e dalla direzione del vento, e non può essere più modificato perché a bordo della nave non c'è equipaggio.

Non appena l'imbarcazione entra in contatto con un'altra nave, cola a picco appiccando però il fuoco al bersaglio. Si noti che il brulotto potrebbe finire anche contro una nave alleata, visto che sostanzialmente va alla deriva. Se il brulotto non entra in contatto con nessun bersaglio entro tre turni, all'inizio del quarto viene divorato dalle fiamme, affonda e deve essere rimosso dal gioco. Lo stesso accade se esce dal campo di battaglia.

Quando il brulotto impatta un bersaglio, gli causa 1D6 punti di danno allo scafo e a bordo della nave colpita si sviluppa immediatamente un focolaio di incendio.

È fondamentale ricordare che, nel corso di una partita, può essere convertita in brulotto al massimo una pinaccia ogni 10 (arrotondando per difetto). Una volta raggiunto tale limite, non è più possibile per il giocatore inglese preparare altre navi incendiarie.

Per rappresentare il brulotto sul campo di battaglia, si utilizza la pedina della pinaccia che viene convertita mettendole a fianco una pedina che indica che ci sono delle fiamme a bordo.



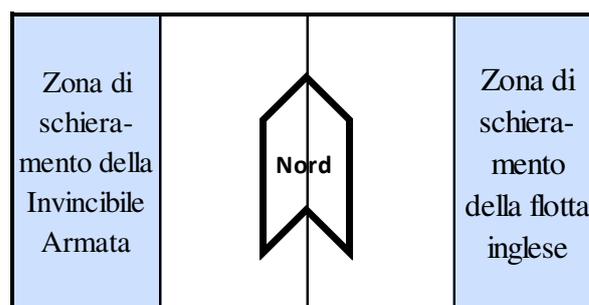
Schieramento iniziale

I giocatori devono preparare un'area di gioco completamente sgombra da qualsiasi ostacolo e di dimensioni appropriate al numero di vascelli coinvolti nello scontro che hanno deciso di ricreare. Per le scaramucce con poche imbarcazioni può andare benissimo un tavolo, ma se si vuole inscenare una battaglia navale su vasta scala, sarà meglio sgombrare una stanza e prepararsi a giocare direttamente sul pavimento!

Un giocatore si mette al comando dell'Invincibile Armata, mentre il suo avversario controlla la flotta inglese. Possono partecipare più giocatori per ogni schieramento, rendendo il gioco più appassionante e divertente per tutti, anche se un tantino più lungo e complesso. In questo caso, ogni partecipante comanda un'ammiraglia e un certo numero di altre imbarcazioni, e solitamente viene scelto un comandante in capo dell'intera flotta che funge da coordinatore generale, oltre a dare ordini alle navi sotto il suo controllo diretto.

Prima di iniziare a giocare, vengono decisi i punti cardinali e viene posizionata sul tavolo di gioco la rosa dei venti, orientandone correttamente il nord. L'Invincibile Armata è la prima a schierarsi sul campo di battaglia, nella zona occidentale dell'area di gioco. I vascelli devono essere disposti all'interno del quarto di superficie di gioco più a ovest. Quindi vengono posizionate le imbarcazioni della flotta inglese, che devono essere piazzate nel quarto di superficie orientale del tavolo.

Area di gioco



Quarto Quarto Quarto Quarto
occidentale centrale centrale orientale

I vascelli possono essere rappresentati con dei modelli o, in alternativa, con delle pedine appropriate, come quelle riportate in calce al regolamento. Devono sempre essere chiaramente identificabili il tipo di imbarcazione rappresentato e lo schieramento di appartenenza. Le navi ammiraglie devono essere ben riconoscibili.

Sequenza del turno

Ogni singolo turno di gioco si svolge secondo una rigida sequenza di fasi:

- 1) Determinare direzione e forza del vento.
- 2) Dichiarazione delle azioni.
- 3) Calcolo degli effetti degli incendi a bordo.
- 4) Risoluzione delle azioni.
- 5) Applicazione dei danni.
- 6) Controllo del morale.
- 7) Rimozione delle pedine.

Se la partita non è ancora terminata, si riprende dal punto 1, altrimenti viene stabilito il vincitore.

Fase 1 - Determinare la direzione e la forza del vento

All'inizio della partita uno dei giocatori tira i dadi per determinare la direzione e la forza del vento:

Dado direzione iniziale del vento:

D8	Il vento soffia da...	Nome del vento
1	Nord	Tramontana
2	Nord Est	Grecale
3	Est	Levante
4	Sud Est	Scirocco
5	Sud	Ostro
6	Sud Ovest	Libeccio
7	Ovest	Ponente
8	Nord Ovest	Maestrale

Dado forza iniziale del vento:

D6	Forza del vento	Modificatore al movimento
1	Calma	$\times \frac{1}{4}$
2	Brezza	$\times 1$
3	Brezza	$\times 1$
4	Vento	$\times 1 \frac{1}{2}$
5	Vento	$\times 1 \frac{1}{2}$
6	Burrasca ¹	$\times 2$

1: Per ogni turno di burrasca, ogni nave deve lanciare 1D6 e subisce 1 punto di danno alla velatura se ottiene un risultato di 4+.

Utilizzando la rosa dei venti e le apposite pedine, si posiziona quella relativa alla direzione del vento nel punto da cui questo proviene, e quella che indica la forza del vento al centro.

All'inizio di ogni turno successivo, i giocatori si alternano nel lanciare i dadi per vedere se ci sono delle modifiche alle condizioni del vento:

Dado modifica direzione del vento:

D6	Modifica alla direzione del vento
1	Gira verso est (es. Tramontana diventa Grecale)
2	Immutata
3	Immutata
4	Immutata
5	Immutata
6	Gira verso ovest (es. Tramontana diventa Maestrale)

Dado modifica forza del vento:

D8	Modifica alla forza del vento
1	Diminuisce (es. Brezza diventa Calma)
2	Diminuisce (es. Brezza diventa Calma)
3	Immutata
4	Immutata
5	Immutata
6	Immutata
7	Aumenta (es. Brezza diventa Vento)
8	Aumenta (es. Brezza diventa Vento)

La direzione e l'intensità del vento rimangono valide per l'intero turno e devono essere aggiornate sulla rosa dei venti per applicarne correttamente gli effetti sul movimento dei vascelli.

Fase 2 - Dichiarazione delle azioni

In questa fase ogni giocatore deve dichiarare, per ogni singola imbarcazione che controlla, la rotta e l'andatura che il vascello terrà nel turno in corso e l'eventuale azione che il suo equipaggio intende

intraprendere. Il movimento è infatti sempre possibile e non intralcia l'azione, eccezion fatta per i casi particolari indicati nel seguito del regolamento.

Per dichiarare un'azione, il giocatore posiziona a fianco di ognuno dei vascelli che controlla tre pedine coperte: la prima indica la rotta da seguire, la seconda l'andatura e la terza l'azione che verrà compiuta nel turno in corso. È possibile dichiarare andature, rotte e azioni individuali per ogni singola imbarcazione.

Se un vascello dichiara un'andatura che non può mantenere, la sua velocità viene ridotta a quella massima possibile per le condizioni in cui si trova.

Esempio: Un vascello con la velatura distrutta può solamente rimanere alla cappa. Qualsiasi dichiarazione di andatura differente viene ignorata e l'imbarcazione si considera comunque alla cappa.

Se un vascello dichiara una rotta che lo porta in collisione con un'imbarcazione nemica, si considera che stia tentando un abbordaggio. Se la rotta lo porta in collisione con un'imbarcazione alleata, le navi si toccano leggermente e ognuna subisce un punto di danno allo scafo; quindi i due vascelli vengono posizionati adiacenti tra loro. Se la rotta lo porta fuori dall'area di gioco, il giocatore può decidere se far fuggire l'imbarcazione (che non potrà partecipare al resto del combattimento) oppure farla arrestare sul limite interno dell'area di gioco.

Se un vascello dichiara un'azione che non può compiere, si considera non intraprendere nessuna azione nel turno.

Esempio: Un vascello che durante la Fase 2 del turno ha impegnato l'equipaggio nello spegnere un incendio a bordo non può dichiarare nessuna azione per il resto del turno. Qualsiasi dichiarazione viene ignorata e l'imbarcazione non può intraprendere nessuna azione.

Le rotte possibili sono: *alla via così, virare a tribordo e virare a babordo*. Se una nave sceglie di cambiare rotta, deve impiegare una parte del movimento per *virare*. (Vedi la sezione relativa al movimento per i dettagli.)

Le andature possibili sono: *a vele spiegate, velocità di crociera, velocità minima e alla cappa*. (Vedi la sezione relativa al movimento per i dettagli.)

Le azioni possibili sono:

- *Abbordaggio* (incluso il combattimento che ne segue o il tentativo di liberare la nave).
- *Sparare con i cannoni* verso un bersaglio entro la gittata di tiro.
- *Incoraggiare la ciurma* per risollevarne il morale.
- *Preparare un brulotto* (solo per gli inglesi).
- Cercare di *spegnere un incendio* a bordo.
- *Passare*, se non si vuole compiere alcuna azione.

(Vedi le sezioni relative alle singole azioni per i dettagli.)

Fase 3 - Calcolo degli effetti degli incendi a bordo

Un incendio può scoppiare a bordo di un'imbarcazione come conseguenza dei colpi di cannone scagliati dal nemico o a seguito della collisione con una nave incendiaria. (Vedi rispettivamente le sezioni relative allo sparare e ai brulotti per i dettagli.)



Il fuoco si sviluppa immediatamente e, nel turno in cui viene appiccato, si considera immediatamente un focolaio. Se la nave non ha ancora agito nel turno in cui l'incendio si sviluppa, l'equipaggio può decidere di non effettuare l'azione che aveva dichiarato per tentare di spegnere l'incendio.

Se a bordo di uno o più vascelli ci sono degli incendi non ancora domati, in questa fase vengono applicati i danni causati dalle fiamme.

Se l'equipaggio di un'imbarcazione utilizza la propria azione per cercare di spegnere il fuoco, deve tirare 1D6 e ottenere un risultato uguale o superiore a quello indicato nella tabella. Se il tentativo riesce, le fiamme vengono domate prima di infliggere danni per il turno in corso.

Se si opta per questa manovra, non è possibile effettuare nessuna altra azione durante il turno. Non si può cercare di spegnere il fuoco mentre la nave sta subendo un abbordaggio con successo.

Nel primo turno il fuoco è considerato un semplice focolaio. Se non viene spento, nel turno successivo diventa un incendio e quindi, in quello ancora seguente, un vero e proprio rogo. A partire dal quarto turno non è più possibile spegnerlo e la nave deve essere rimossa dal gioco, visto che continua a bruciare finché non cola a picco.

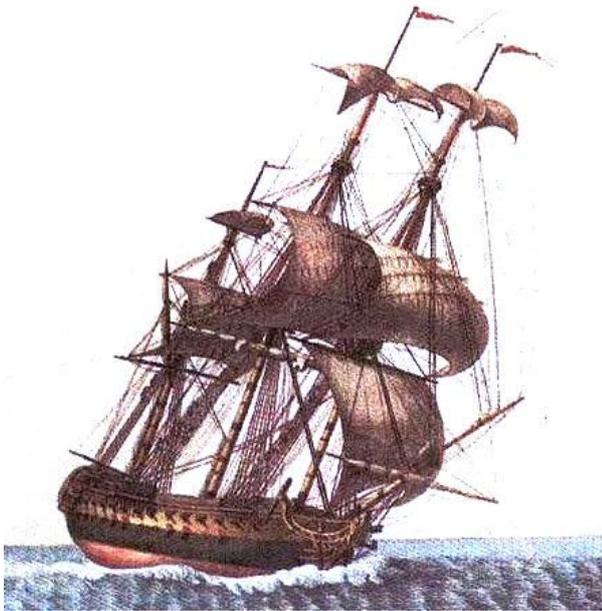
Posiziona una pedina appropriata (come quelle che trovi in calce al regolamento) a fianco dell'imbarcazione per indicare l'entità delle fiamme.

Turno	Intensità	Danno allo scafo	Danno alla velatura	Danno alla ciurma	Spegnimento
1°	Focolaio	1D6 punti	1 punto	Nessuno	3+ su 1D6
2°	Incendio	2D6 punti	1D6 punti	2D6 vittime	4+ su 1D6
3°	Rogo	4D6 punti	2D6 punti	4D6 vittime	5+ su 1D6



Fase 4 - Risoluzione delle azioni

In questa fase i singoli vascelli, a turno, rivelano le pedine e portano a termine i movimenti e le azioni dichiarate. Comincia il giocatore dell'Invincibile Armata, scegliendo una delle proprie imbarcazioni, quindi il giocatore della flotta inglese fa lo stesso e via dicendo, finché tutte le navi non hanno avuto l'opportunità di agire.



Movimento

Per prima cosa viene rivelata la pedina con la rotta da seguire. Ci sono tre opzioni possibili:

- *Alla via così*: Il vascello mantiene la rotta attuale e si muove in base all'andatura dichiarata. Modificatore al movimento: $\times 1$.
- *Virare a tribordo*: Il vascello ruota fino a 90° verso destra prima di muoversi in base all'andatura dichiarata. Modificatore al movimento: $\times \frac{1}{2}$. (Non è possibile *virare* se l'imbarcazione procede *a vele spiegate*.)
- *Virare a babordo*: Il vascello ruota fino a 90° verso sinistra prima di muoversi in base all'andatura dichiarata. Modificatore al movimento: $\times \frac{1}{2}$. (Non è possibile *virare* se l'imbarcazione procede *a vele spiegate*.)

Quindi viene rivelata la pedina con l'andatura. Ci sono quattro opzioni possibili:

- *A vele spiegate*: Il vascello spiega tutte le vele al vento. È la velocità utilizzata normalmente per accorciare verso il nemico oppure per tentare la fuga. Non è possibile *virare* a questa andatura, si può solo procedere *alla via così*. Modificatore al movimento: $\times 2$.
- *Velocità di crociera*: L'andatura normale del vascello, utilizzata anche per sparare con i cannoni senza particolari problemi. Modificatore al movimento: $\times 1$.
- *Velocità minima*: Il vascello avanza alla minima andatura consentita per il movimento. È l'andatura ideale per centrare un nemico con il tiro dei cannoni, ma espone la nave al pericolo di essere a sua volta un facile bersaglio. Modificatore al movimento: $\times \frac{1}{2}$.
- *Alla cappa*: Il vascello ammaina tutte le vele (oppure queste sono state distrutte) e rimane praticamente stazionario. Può ancora sparare con i cannoni, ma è un bersaglio facile da colpire per il nemico. Tutti le imbarcazioni coinvolte in un abbordaggio si considerano *alla cappa*. C'è comunque una minima deriva che può far muovere il vascello nella direzione del vento in ogni turno. Modificatore al movimento: $\times 0$. (La distanza percorsa alla deriva da un'imbarcazione *alla cappa* è pari a zero in caso di calma, a $\frac{1}{8}$ della sua velocità di base in caso di *brezza* o *vento* e a $\frac{1}{4}$ della sua velocità di base in caso di *burrasca*.)

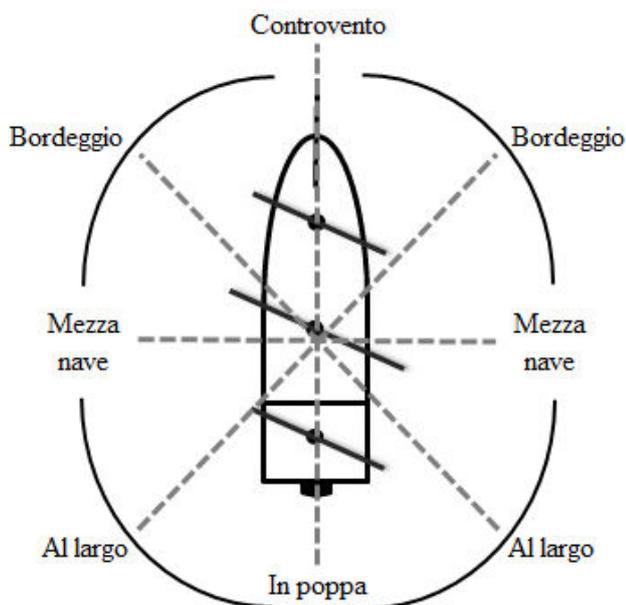


Effetti del vento sul movimento

La direzione del vento rispetto alla rotta seguita dal vascello influisce in maniera significativa sulla distanza percorsa dall'imbarcazione. Una volta decisa la rotta, vanno applicati gli effetti del vento, come descritto di seguito:

Navigazione	Effetto sul movimento
Controvento	$\times 0$, nessun movimento possibile.
Bordeggio	$\times \frac{1}{2}$ seguendo la rotta.
Mezza nave	$\times 1$ seguendo la rotta, inoltre il vascello si sposta nella direzione opposta a quella da cui spira il vento di una distanza pari a $\frac{1}{4}$ di quella percorsa seguendo la rotta.
Al largo	$\times 1$ seguendo la rotta.
In poppa	$\times 1 \frac{1}{2}$ seguendo la rotta.

Per calcolare la distanza effettiva percorsa da un vascello si procede quindi applicando alla sua velocità di base (indicata nella tabella dei vascelli) gli eventuali modificatori al movimento dovuti all'andatura, alle virate, alla forza del vento e alla direzione da cui proviene rispetto alla rotta dell'imbarcazione.



Esempio: Una galeazza spagnola ha una velocità di base di 25cm per turno. Se si muove alla via così a vele spiegate di bordeggio rispetto a una brezza, la distanza percorsa sarà di $25 \times 1 \times 2 \times \frac{1}{2} \times 1 = 25\text{cm}$. Se avesse virato a babordo a velocità di crociera con il vento in poppa, si sarebbe mossa di $25 \times \frac{1}{2} \times 1 \times 1 \frac{1}{2} \times 1 \frac{1}{2} = 28\text{cm}$.

Abbordaggio

Questa manovra può essere effettuata quando una nave si trova entro 5cm da un'imbarcazione avversaria. L'attaccante tira il dado abbordaggio per vedere se riesce ad abbordare il nemico con successo:

Dado abbordaggio:

D6	Risultato
1	Abbordaggio fallito – la nave attaccante compie una manovra errata e urta quella nemica, entrambe le imbarcazioni subiscono 1 punto di danno allo scafo
2	Abbordaggio fallito
3	Abbordaggio fallito
4	Abbordaggio fallito
5	Abbordaggio riuscito
6	Abbordaggio riuscito

Se l'abbordaggio riesce, l'equipaggio della nave attaccante sale a bordo di quella nemica e si svolge un combattimento di mischia. Per ogni 20 soldati coinvolti nello scontro, entrambe le fazioni tirano 1D6 e sommano tutti i risultati ottenuti. Questo punteggio indica il numero di nemici uccisi durante il turno. (L'equipaggio di una nave ammiraglia è composto da marinai e soldati ben addestrati e può tirare 1D6 ogni 15 uomini della ciurma.) Il combattimento è simultaneo e le perdite vanno applicate alla fine di ogni turno di scontri.

Importante: L'equipaggio ha diritto a tirare 1D6 ogni 20 uomini. Eventuali frazioni inferiori non devono essere considerate al fine del calcolo dei dadi da lanciare.

Esempio: Una caracca inglese (equipaggio 100 uomini) si trova a 3cm da una galeazza spagnola (equipaggio 140 uomini) e cerca di abbordarla. Il giocatore inglese lancia il dado abbordaggio e ottiene un risultato di "riuscito". Gli inglesi saltano a bordo della nave nemica e inizia un serrato corpo a corpo generale. Gli inglesi tirano $(100 / 20) = 5D6$ e ottengono 6, 5, 5, 4, 2 per un totale di 22 nemici uccisi. Gli spagnoli tirano $(140 / 20) = 7D6$ e ottengono 6, 4, 3, 2, 2, 1, 1 per un totale di 19 nemici uccisi. Al termine del primo turno di mischia, restano in condizioni di combattere 81 inglesi e 118 spagnoli.

Se il combattimento continua anche nel turno successivo, gli inglesi tirano $(81 / 20) = 4D6$ mentre gli spagnoli tirano $(118 / 20) = 5D6$.

Mentre sono agganciate tra loro durante un abbordaggio, le navi si considerano *alla cappa* e non possono effettuare nessun tipo di movimento o azione, tranne continuare a lottare in mischia oppure cercare di liberarsi e fuggire. Una pedina abbordaggio viene posta a fianco delle imbarcazioni interessate per indicare la loro condizione

All'inizio di ogni turno successivo a quello in cui un abbordaggio è stato eseguito con successo, una o entrambe le navi possono cercare di liberarsi e fuggire. Nel caso in cui entrambi i contendenti dichiarino questa azione, l'abbordaggio termina automaticamente e le navi si allontanano in direzioni opposte muovendosi ognuna di 5cm. Se invece tutti e due decidono di continuare lo scontro ravvicinato, il combattimento prosegue per un altro turno.

Nel caso in cui a volersi sganciare sia soltanto una delle imbarcazioni, questa deve tirare 1D6 e ottenere un risultato di 3+. Se la nave che sta cercando di fuggire ha subito più vittime del nemico nel precedente turno di combattimento corpo a corpo, deve sottrarre -1 al risultato. Se la nave che vuole fuggire è di stazza maggiore di quella avversaria deve aggiungere +1 a risultato del dado, viceversa se è di stazza minore

rispetto al nemico deve sottrarre -1 al tiro. Se la manovra riesce, le due navi si allontanano in direzioni opposte muovendosi ognuna di 5cm. Se fallisce, si prosegue con un altro turno di combattimento di mischia, come visto in precedenza.

Esempio: Per continuare con l'esempio precedente, supponiamo che la nave spagnola cerchi di liberarsi dall'abbordaggio, mentre gli inglesi vogliono continuare a combattere. Il giocatore "spagnolo" tira 1D6 e ottiene un risultato di 3. Deve però sottrarre -1 al risultato perché nel turno precedente ha subito più vittime rispetto al nemico (22 contro 19), ma deve aggiungere +1 perché la sua galeazza è di stazza maggiore rispetto alla caracca avversaria. Il totale del tiro è quindi 3, appena sufficiente per riuscire a sganciarsi dal nemico. Le due imbarcazioni si allontanano in direzione opposta, muovendosi ognuna di 5cm, e terminano il proprio turno.

Sparare con i cannoni

Con questa manovra, una nave spara con tutti i cannoni disponibili contro un bersaglio a gittata di tiro. Il danno causato dai cannoni è determinato dal numero di dadi artiglieria dell'imbarcazione. Perché una nave possa cannoneggiare il nemico, devono verificarsi **entrambe** le condizioni seguenti:

- 1) Il nemico deve trovarsi entro la gittata dei cannoni.
- 2) L'attaccante deve avere una linea di visuale libera verso il bersaglio.

I cannoni non possono sparare se il bersaglio si trova a meno di 5cm dall'attaccante e hanno una gittata massima di 35cm. Oltre questa distanza, il colpo è destinato ad andare a vuoto.

Perché ci sia una linea di visuale libera, è necessario tracciare una linea immaginaria dal centro della nave dell'attaccante a un qualsiasi punto del bersaglio. Se ci sono ostacoli (come per esempio altre navi) che

interrompono questa linea ideale, allora il tiro è impossibile contro quel bersaglio specifico.

Le navi impegnate in un abbordaggio non possono sparare con i cannoni.

Le navi che si muovono *a vele spiegate* non possono sparare con i cannoni.

Per determinare se un attacco va a segno, l'attaccante lancia il numero appropriato di dadi artiglieria, applicando i seguenti modificatori:

+2 dadi artiglieria se:

- L'attaccante è *alla cappa*.
 - Il bersaglio è *alla cappa*.
- +1 dado artiglieria se:**
- Il bersaglio si trova entro 10cm dall'attaccante.

- L'attaccante si muove a *velocità minima*.
- Il bersaglio si muove a *velocità minima*.
- L'attaccante è una nave ammiraglia.

-1 dado artiglieria se:

- Il bersaglio si muove a *vele spiegate*.
- Il bersaglio si trova oltre 20cm dall'attaccante.

-2 dadi artiglieria se:

- Il bersaglio si trova oltre 30cm dall'attaccante.

Se il totale dei dadi artiglieria da lanciare scende a zero o meno, non è possibile aprire il fuoco contro il bersaglio. L'attaccante può comunque cercare di colpire un'altra imbarcazione, se ne ha la possibilità.

Dado artiglieria:

D6	Effetto
1	Cilecca – il cannone non spara in questo turno. Tira il dado malfunzionamento.
2	Mancato – il colpo va a vuoto.
3	Mancato – il colpo va a vuoto.
4	Colpo allo scafo.
5	Colpo allo scafo.
6	Colpo alla velatura.

Dado malfunzionamento:

D6	Effetto
1	Boom! – il cannone esplose uccidendo 2D6 uomini e causando 1 punto di danno allo scafo. La nave deve ridurre di uno il numero di dadi artiglieria per il resto della partita.
2	Polveri bagnate – posiziona una pedina cannoni scarichi a fianco della nave.
3	Polveri bagnate – posiziona una pedina cannoni scarichi a fianco della nave.
4	Nessuna conseguenza.
5	Nessuna conseguenza.
6	Nessuna conseguenza.



Per ogni dado artiglieria che mette a segno un colpo, l'attaccante tira 1D6 e somma i risultati per determinare separatamente il danno inflitto allo scafo e alla velatura del bersaglio.

Inoltre, quando a sparare sono le navi spagnole, per ogni punto di danno inflitto allo scafo viene ucciso un membro dell'equipaggio nemico, mentre se a sparare sono le navi inglesi, per ogni due punti di danno inflitti allo scafo viene ucciso un membro dell'equipaggio nemico (arrotonda le perdite per difetto).

Quando si tirano i dadi per determinare il danno causato da una salva di cannoni, se esce almeno un risultato di "6" significa che a bordo della nave colpita è scoppiato un incendio. (Vedi la sezione relativa agli incendi per i dettagli.)

Esempio: Un galeone (4 dadi artiglieria) spagnolo che si sta muovendo a velocità minima decide di sparare con i cannoni contro una nave inglese distante 28cm che si sta muovendo a velocità di crociera. Ha quindi diritto a lanciare 4 +1 (nave spagnola) +1 (l'attaccante si muove a velocità minima) -1 (bersaglio oltre 20cm dall'attaccante) = 5 dadi artiglieria e ottiene i seguenti risultati: mancato, mancato, colpo allo scafo, colpo allo scafo e colpo alla velatura. Tre scariche sono andate a segno, due contro lo scafo e una contro la velatura del bersaglio. L'attaccante lancia quindi 2D6 per determinare il danno allo scafo nemico e ottiene 4, 3 per un totale di 7 punti e 1D6 per determinare il danno alla velatura nemica, ottenendo 5 punti. L'equipaggio nemico perde anche 7 uomini.

Le navi spagnole hanno una cadenza di fuoco minore rispetto a quelle inglesi, anche se i loro cannoni sono in grado di infliggere maggiori perdite alla ciurma nemica. Per questo motivo, gli inglesi possono dichiarare l'azione di sparare con i cannoni a ogni turno mentre gli spagnoli, dopo aver sparato

in un turno, non possono farlo in quello successivo.

Non appena una nave spagnola ha fatto fuoco, a fianco le viene posta una pedina ricarica per indicare che nel turno successivo non può sparare con i cannoni. La pedina viene rimossa al termine del turno successivo, indipendentemente dall'azione dichiarata dall'equipaggio.



Incoraggiare la ciurma

Con questa azione, il comandante del vascello raduna la ciurma e fa del suo meglio per incoraggiarla e tenerne alto il morale.

Durante il turno l'imbarcazione non può effettuare altre azioni. Non si può incoraggiare la ciurma se è in corso un combattimento ravvicinato.

Se l'imbarcazione deve effettuare un controllo del morale nel turno durante il quale la ciurma è stata incoraggiata, gode di un bonus di +1 al risultato finale.

Preparare un brulotto

Vedi la sezione relativa alle flotte e le regole speciali sui brulotti per i dettagli.

Spegnere un incendio

Vedi la sezione relativa agli incendi per i dettagli.

Fase 5 - Applicazione dei danni

Maggiori sono i danni subiti dalle imbarcazioni allo scafo e alle velature, minore diventa la loro affidabilità in navigazione e in battaglia. Occorre annotare accuratamente il danno subito allo scafo e alla velatura da ogni singola nave, così come tenere il conto delle vittime tra l'equipaggio.

Quando i punti scafo di un'imbarcazione scendono ai $\frac{2}{3}$ del normale, la nave perde 1 dado artiglieria. Quando si riducono a $\frac{1}{3}$ del normale, il vascello perde un ulteriore dado artiglieria. (La potenza di fuoco non può essere ridotta in questo modo al di sotto di 1 dado artiglieria.) Quando i punti scafo arrivano a zero, la nave affonda.

Quando i punti velatura di un'imbarcazione scendono ai $\frac{2}{3}$ del normale, la nave non può più muoversi *a vele spiegate*. Quando si riducono a $\frac{1}{3}$ del normale, la nave può muoversi soltanto a *velocità ridotta*. Quando i punti velatura arrivano a zero, la nave è costretta a rimanere *alla cappa*.

Quando un'imbarcazione rimane senza equipaggio, si considera abbandonata e deve essere rimossa dal gioco.



Fase 6 - Controllo del morale

In questa fase, le imbarcazioni devono verificare il morale e la determinazione dell'equipaggio nel continuare il combattimento. Sono obbligate a eseguire il controllo **soltanto** le navi che ricadono in una (o più) delle categorie seguenti:

- Sono in fiamme (indipendentemente dall'intensità del fuoco).
- Hanno subito con successo un abordaggio nel turno precedente.
- Sono state colpite dal tiro dei cannoni nel turno precedente.
- Hanno sia i punti scafo che i punti velatura a meno della metà del punteggio iniziale.*
- Hanno l'equipaggio ridotto a meno della metà del numero iniziale.*

* Questo controllo del morale va effettuato **soltanto** la prima volta che si verifica la condizione indicata. Ad esempio, un'imbarcazione che viene ridotta a meno della metà del valore iniziale di punti scafo e punti velatura deve controllare il morale una prima volta. Se nel turno seguente il suo equipaggio viene ridotto a meno della metà del numero iniziale, deve effettuare un altro controllo del morale. Ulteriori perdite di uomini, punti scafo o punti velatura non obbligano a nuovi controlli del morale dovuti a questi fattori.

Se nello stesso turno un'imbarcazione si trova costretta a dover controllare il morale per più di una delle cause elencate in precedenza, va comunque effettuato un solo controllo del morale.

Per ricordare con facilità quali imbarcazioni devono effettuare il controllo del morale, ogni volta che si verifica una delle condizioni indicate sopra, vicino alla nave deve essere posta una pedina morale, che va rimossa dopo che il controllo è stato effettuato.

Per effettuare un controllo del morale, l'imbarcazione deve tirare 1D6, applicare i modificatori appropriati e consultare la tabella seguente:

Tabella del controllo del morale

Risultato	Effetti
1 o meno	L'equipaggio si ammutina e decide di fuggire. Rimuovi l'imbarcazione dal gioco.
2	L'equipaggio è intimorito. Nel prossimo turno l'imbarcazione può soltanto muoversi alla massima velocità possibile allontanandosi dal nemico. Se il movimento la fa uscire dal tavolo di gioco, la nave si deve essere rimossa dal gioco. Il vascello non può sparare con i cannoni né tentare un abbordaggio, ma può difendersi nel combattimento di mischia tirando però 1D6 ogni 40 uomini. Posiziona una pedina intimorito a fianco della nave fino alla fine del prossimo turno, dopodiché rimuovila perché può tornare ad agire normalmente. Se la nave è in fiamme, fugge dalla battaglia e deve essere rimossa dal gioco.
3	L'equipaggio è incerto. Nel prossimo turno l'imbarcazione può soltanto muoversi senza avvicinarsi al nemico oppure può cercare di spegnere un eventuale incendio a bordo. Il vascello non può sparare con i cannoni né tentare un abbordaggio, ma può difendersi nel combattimento di mischia tirando però 1D6 ogni 30 uomini. Posiziona una pedina incerto a fianco della nave fino alla fine del prossimo turno, dopodiché rimuovila perché può tornare ad agire normalmente.
4 o più	Nessuna conseguenza. L'imbarcazione può agire normalmente.

Tutti i modificatori al controllo del morale descritti di seguito sono cumulativi:

- +2 L'imbarcazione è un'ammiraglia.
- +1 Il comandante dell'imbarcazione ha incoraggiato la ciurma durante il turno.
- +1 L'imbarcazione si trova entro 15cm dalla propria ammiraglia.
- 1 L'imbarcazione si trova oltre 60cm dalla propria ammiraglia.
- 1 A bordo dell'imbarcazione infuria un incendio.
- 2 Lo schieramento a cui appartiene l'imbarcazione ha perso la nave ammiraglia.
- 2 A bordo dell'imbarcazione infuria un rogo.

Fase 7 - Rimozione delle pedine

In questa fase vengono rimosse dal tavolo di gioco le pedine non più necessarie, in modo tale che all'inizio del turno seguente possono essere posizionate quelle utilizzate per il nuovo turno.



Durata della partita

Non ci sono regole prefissate per decidere la durata di una partita. Prima di iniziare a giocare, tutti i partecipanti devono accordarsi per stabilire il tempo massimo o un certo numero di turni (per esempio, la sfida termina dopo quattro ore di gioco oppure dopo 20 turni), al termine dei quali la partita finisce.

In questo caso, per determinare il vincitore della battaglia, si utilizza il sistema di punteggio riportato a lato, che tiene conto delle imbarcazioni nemiche eliminate dal campo di battaglia per stabilire quale dei due schieramenti è stato più efficace nell'infliggere danni al nemico.

In alternativa, è possibile fissare un obiettivo (per esempio, distruggere l'ammiraglia nemica o eliminare metà della flotta avversaria) e il primo schieramento che lo raggiunge è il vincitore.

Sistema di punteggio per la determinazione del vincitore

Nel caso in cui non si giochi una partita a obiettivo, per stabilire quale schieramento ha vinto la battaglia si utilizza il sistema di punteggio che segue. Ogni giocatore ottiene un certo numero di punti per ogni imbarcazione nemica distrutta o fuggita dal campo di battaglia:

Tipo di imbarcazione	Punti vittoria
Ammiraglia	+8
Galeone	+4
Galeazza	+3
Caracca	+2
Pinaccia	+1
Brulotto¹	+1

1: Il giocatore spagnolo riceve i punti vittoria per ogni brulotto distrutto o messo in fuga dall'Invincibile Armata oppure dato alle fiamme dal giocatore inglese.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. Le pergamene utilizzate per i diari di bordo sono Billiam Babble / Inked Adventures (original art) © 2011. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

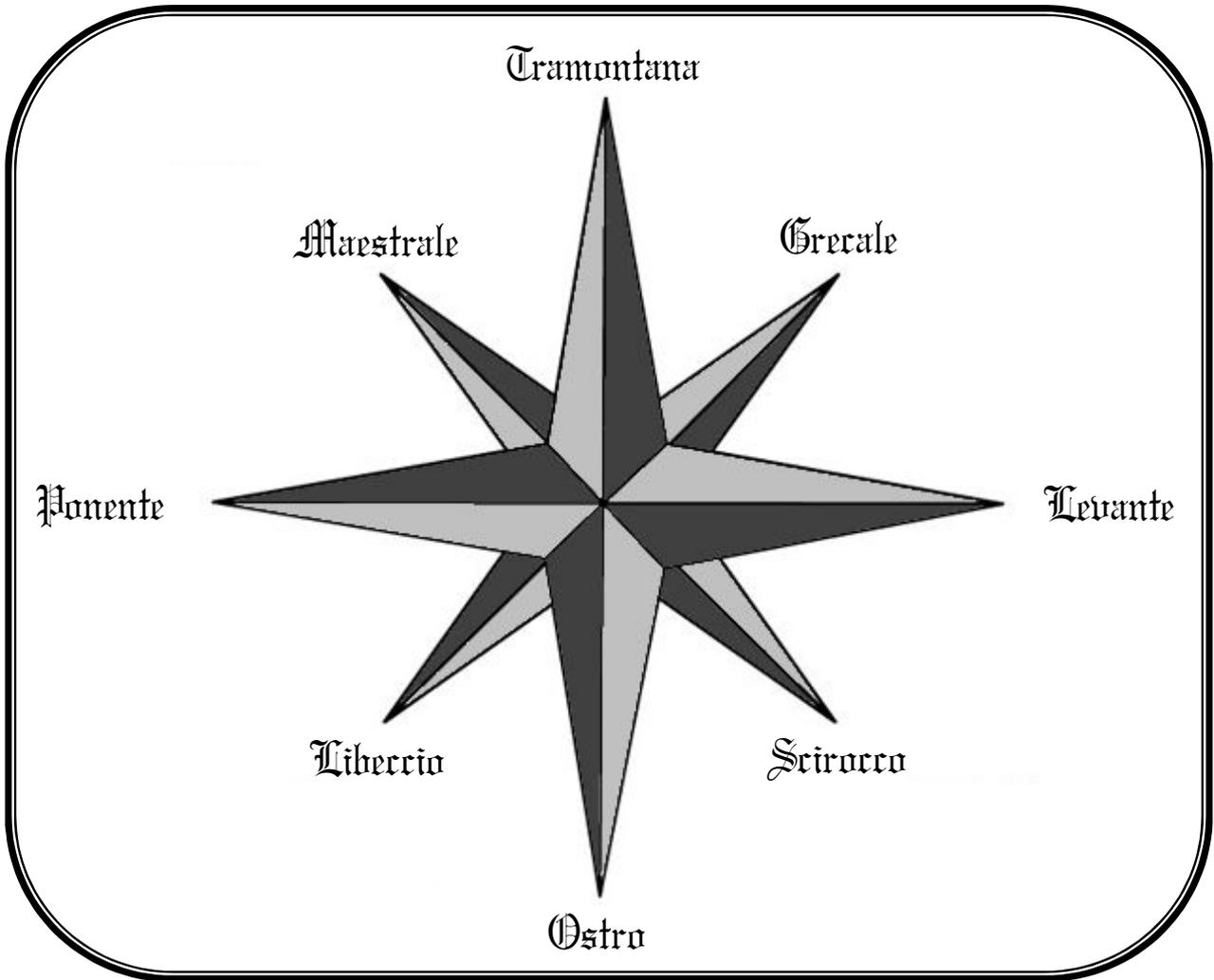
Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

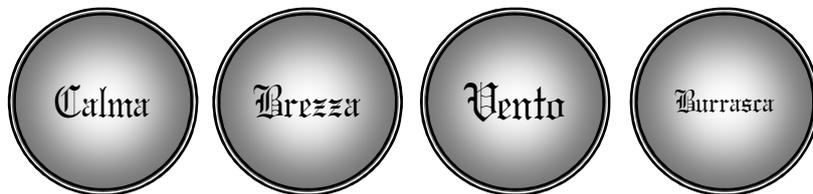
Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Rosa dei venti



Medine forza del vento

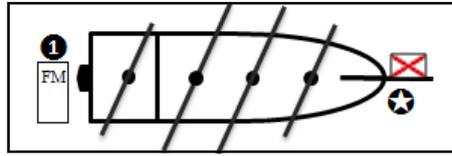


Medina direzione del vento

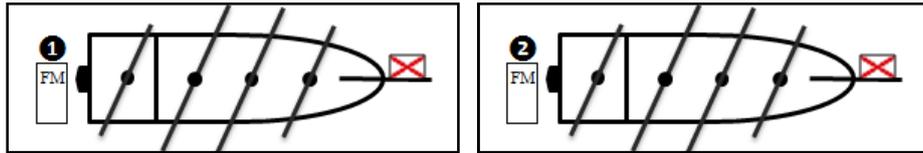


Invincibile Armata – forza minima

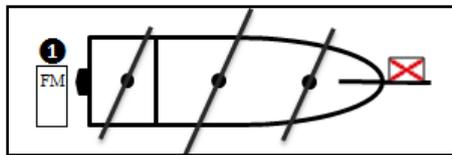
Ammiraglia



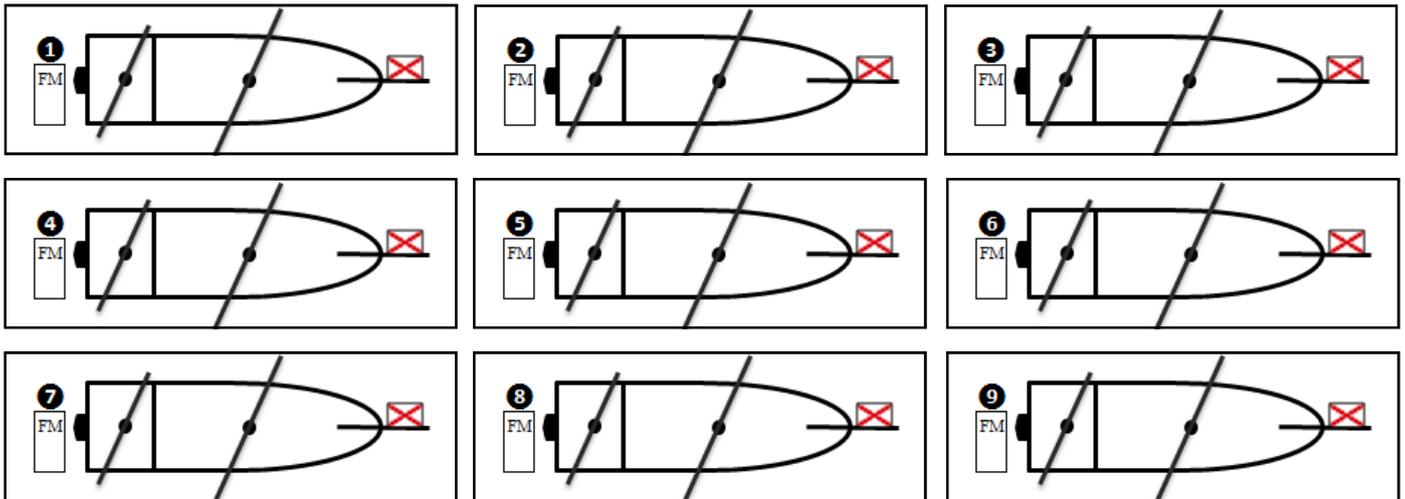
Galeoni



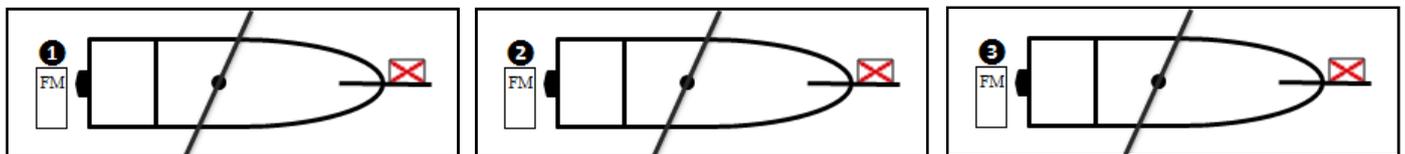
Galeazza



Caracche

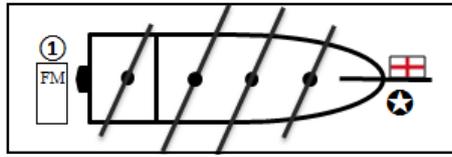


Finacce

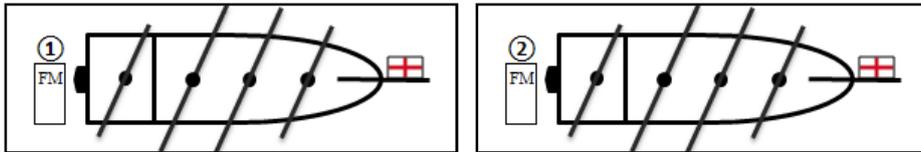


Flotta inglese - forza minima

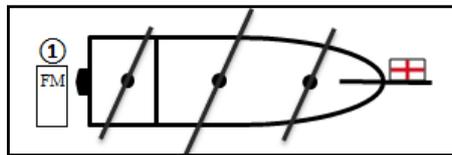
Ammiraglia



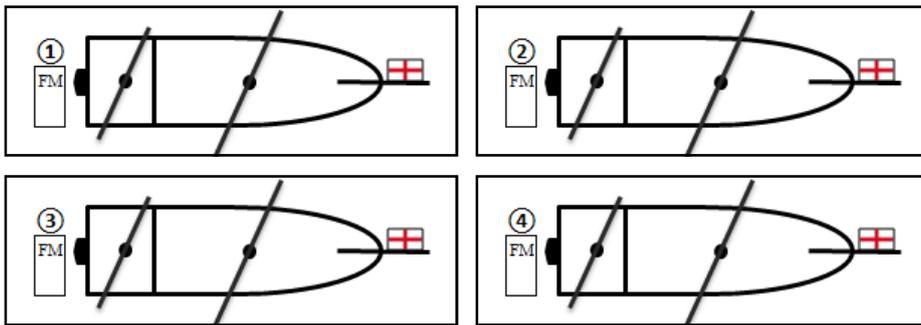
Galeoni



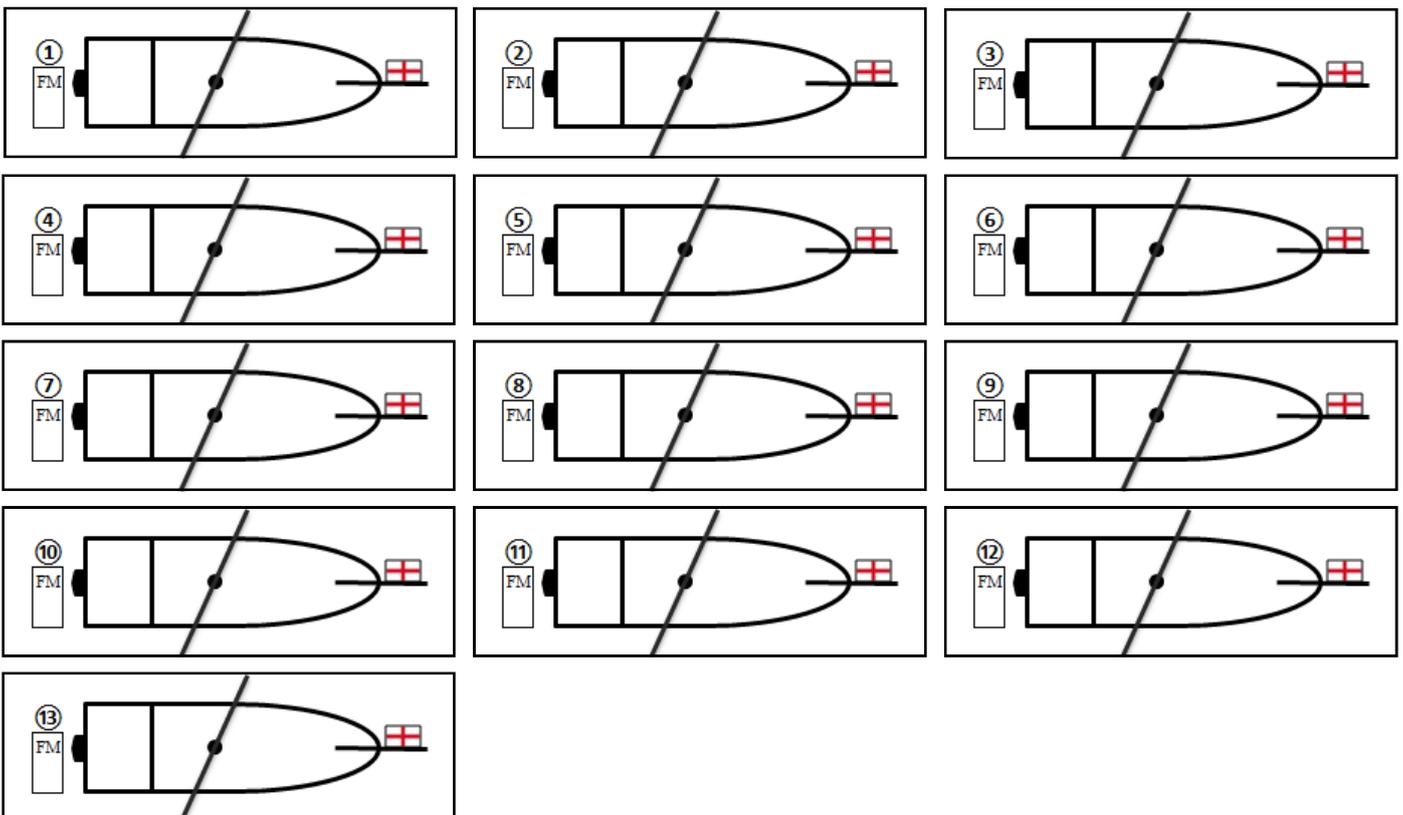
Galeazza



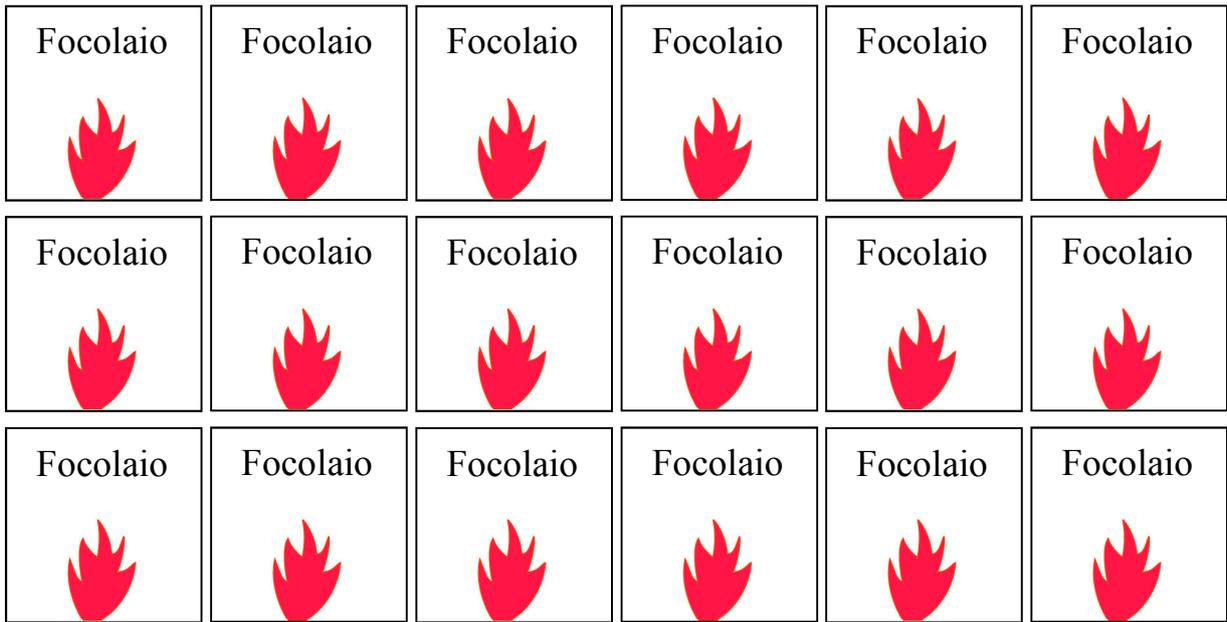
Caracche



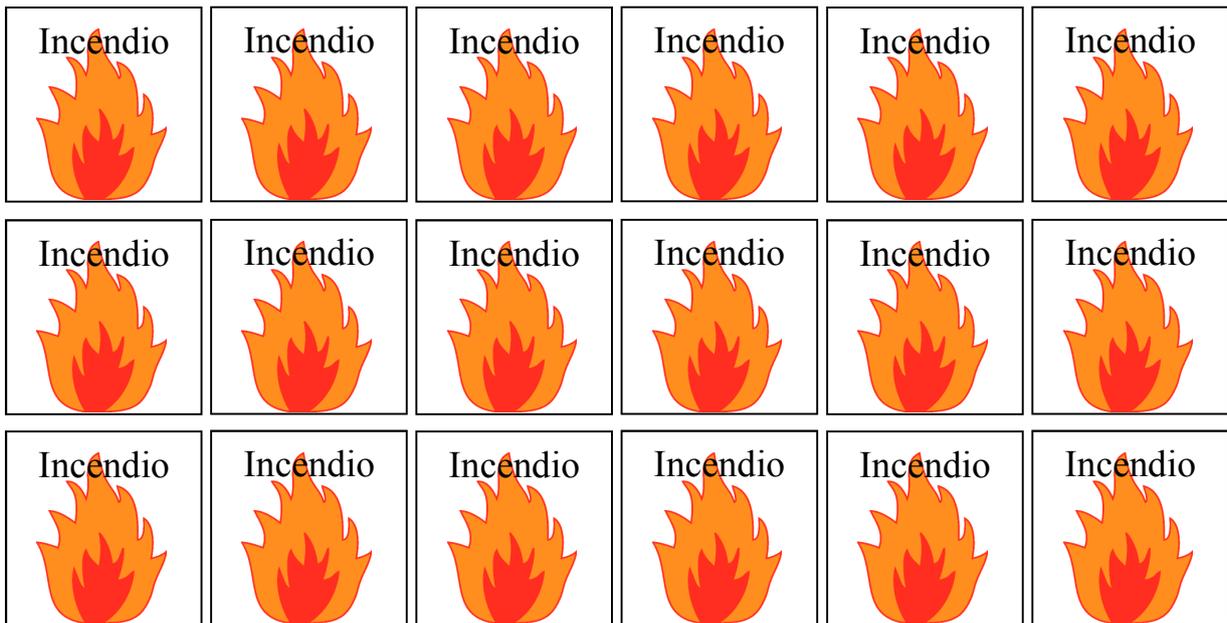
Finacce



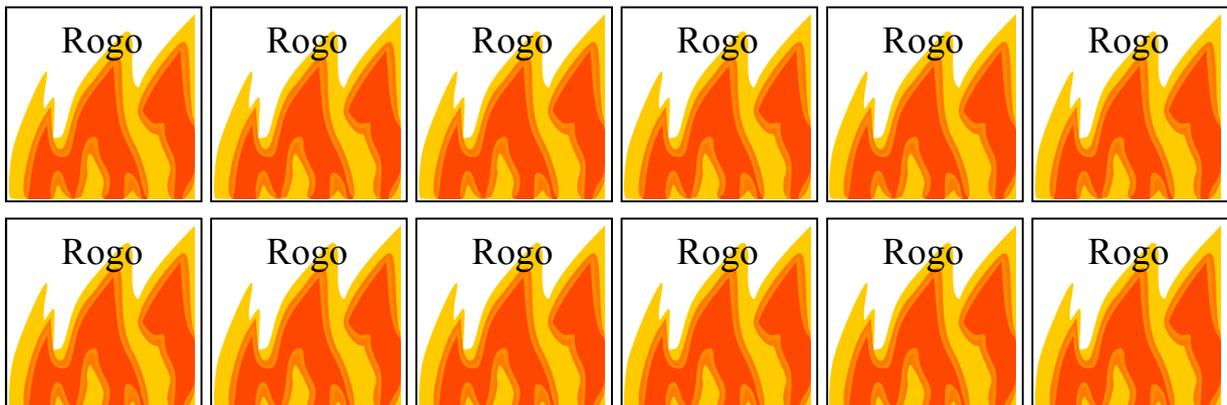
Medine fuora - Focolaio



Medine fuora - Incendio



Medine fuora - Rogo



Medine azione – pagina 5

Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma
Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma	Incoraggiare la ciurma

Preparare
un brulotto



Diario di bordo – Invincibile Armata (fn)

Ammiraglio Giocatore

Num.	Tipo	Nome	Cannoni	Velocità di base	Scafo	Velatura	Ciurma	Note
①	Galeone		5 dadi artiglieria	25cm	32	24	200	
②	Galeone		5 dadi artiglieria	25cm	32	24	200	
①	Galeazza		4 dadi artiglieria	25cm	24	18	140	
①	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
②	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
③	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
④	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
⑤	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
⑥	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
⑦	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
⑧	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
⑨	Caracca		3 dadi artiglieria	15cm	16	12	100	
①	Pinaccia		2 dadi artiglieria	20cm	8	6	80	
②	Pinaccia		2 dadi artiglieria	20cm	8	6	80	
③	Pinaccia		2 dadi artiglieria	20cm	8	6	80	



Diario di bordo – flotta inglese (fin)

Ammiraglio Giocatore

Num.	Tipo	Nome	Cannoni	Velocità di base	Scafo	Velatura	Ciurma	Note
①	Galeone		4 dadi artiglieria	30cm	32	24	200	
②	Galeone		4 dadi artiglieria	30cm	32	24	200	
①	Galeazza		3 dadi artiglieria	30cm	24	18	140	
①	Caracca		2 dadi artiglieria	20cm	16	12	100	
②	Caracca		2 dadi artiglieria	20cm	16	12	100	
③	Caracca		2 dadi artiglieria	20cm	16	12	100	
④	Caracca		2 dadi artiglieria	20cm	16	12	100	
①	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
②	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
③	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
④	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑤	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑥	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑦	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑧	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑨	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑩	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑪	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑫	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
⑬	Pinaccia		1 dado artiglieria	25cm	8	6	80	
○	Brulotto		–	25cm	8	6	0	